

INVOCATIO

Periódicamente, dos grupos de taumaturgos enemistados llevan a cabo un ritual para invocar fuerzas sobrenaturales y destruir a sus enemigos.

En **INVOCATIO** cada uno de los participantes controlará estas fuerzas opositoras (a través de cuatro fichas) que ejecutarán el ritual mágico buscando vencer.



MATERIALES PARA JUGAR:

- > 8 fichas de dos colores distintos.
- > 1 dado de seis caras.
- > Tablero.



MÉTODO DE JUEGO:

1) Se realiza una tirada de dados por jugador, siendo el resultado mayor el que comience la partida.

2) Por turnos se van colocando las fichas **(taumaturgos)** en los triángulos adyacentes al cuadrilátero central del tablero.

¡PERO CUIDADO! *Los taumaturgos no escatimarán medios de ganar, valiéndose incluso del asesinato, hecho que acontece cuando dos piezas estén una al lado de la otra seguidas de un triángulo sin ocupar, en cuyo caso se procederá a "comer" la ficha y ubicarse en la posición que estaba sin ocupar.*

3) Una vez sólo quede una ficha por agregar al tablero el jugador tiene la opción de ubicarse en el centro del cuadrilátero y efectuar la tirada de **INVOCATIO**.



RESULTADOS DE INVOCATIO:

1/2= Traición: el taumaturgo se cambia de bando.

3/4= Inmolación: el taumaturgo se elimina a sí mismo y a cualquiera de sus oponentes.

5/6= Éxtasis: el taumaturgo queda inhabilitado. Los jugadores restantes mueven un casillero a la vez intentando comerse entre sí. El jugador que tenga más fichas sobre el tablero gana el juego.



EFFECTOS ESPECIALES:

(se activan cuando se hallan **tres fichas alineadas** en forma vertical u horizontal):

1/2= Regeneración: el taumaturgo resucita a uno de los jugadores eliminados o lo recupera en el caso de que haya cometido traición.

3/4= Fuerza destructora: el taumaturgo elimina a cualquiera de sus oponentes y vuelve a tirar el dado.

5/6= Invocación: el taumaturgo elimina a todos sus oponentes y gana el juego.

Invocatio

